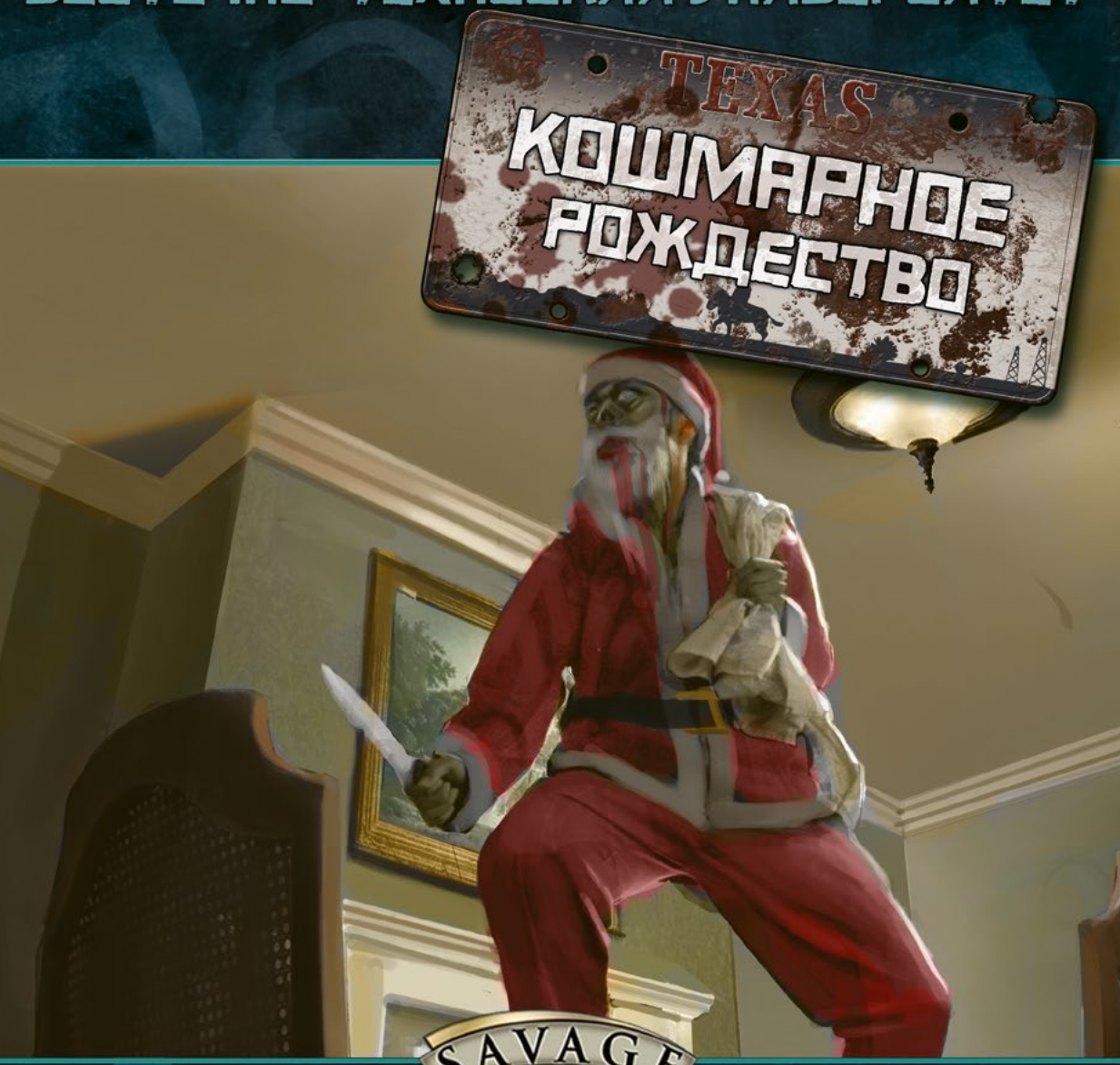
ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



SAVAGE WORLDS

Сценарий для настольной ролевой игры
«Восточно-Техасский Университет»

Кошмарное Рождество

Автор: Оуэн Лин.
Перевод: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Джеймс Ву.

Содержание

Вводная 2
Много лет спустя. 3
Святочный погром 4
Приглашение 4
Праздничный ужин 4
А вот и Санта 5
Много на ёлочке шариков цветных... 7
Промежуточный итог 8
За работу, джентльмены 8
Значок 11
Рождественский налёт 12
Нападение! 13
Душевный разговор 14
Промежуточный итог 16
Квартет висельников 19
Шанс на искупление 20
Покойник на грушевом дереве. 20
Эпилог 20
Действующие лица 21

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016.
© 12 to Midnight, Pinnacle Entertainment Group, 2014.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

КОШМАРНОЕ РОЖДЕСТВО

Счастливого Рождества!

На Пайнбокс снисходит дух Рождества. Время праздновать, время отдыхать… и было бы, чёрт подери, недурно, если бы силы зла считали точно так же.

Но, к несчастью, дух Рождества нынче самый настоящий, и его не волнует, как ты вёл себя в уходящем году. Призрак последнего в Техасе публично линчёванного человека возвращается из мира духов, чтобы убить молодую первокурсницу ВТУ.

Ах, да. Ещё он выглядит, как Санта Клаус.

Небольшое примечание, прежде чем мы начнём, Декан. В этом приключении героям понадобится ритуал могильного гласа. Если ты считаешь, что им пока рано его знать, отложи эту авантюру на потом.

ВВОДНАЯ

23 декабря 1927 года человек по имени Маршалл Рэтлифф и трое его подельников предприняли попытку ограбления Первого Национального Банка Пайнбокса. Опасаясь, что его кто-нибудь узнает, Рэтлифф оделся в костюм Санта Клауса. Когда Рэтлифф и трое его подельников вошли внутрь, снаружи, «на шухере», остался пятый член банды, женщина по имени Жозефина Хэррон.

К несчастью для грабителей, Мэрион, пятнадцатилетняя дочь Жозефины, тоже оказалась в этот день в центре города. Выйдя из ювелирного магазина с янтарной брошкой, купленной в подарок матери, Мэрион увидела, что буквально через дорогу происходит вооружённое ограбление банка и что её мать находится в самом центре событий. Не догадываясь о том, что её мать — участница ограбления, а не одна его жертв, Мэрион немедленно бросилась прямо к шефу полиции — Джорджу Эмори «Биту» Бэдфорду.

То были славные времена, когда банки округа предлагали по $5000 за голову каждого убитого во время ограбления преступника. Новость разлетелась по городу со скоростью лесного пожара, и вскоре все сорвиголовы округи, вооружившись до зубов, уже были на месте. Увидев это, Жозефина оставила свой пост, нашла в толпе Мэрион и скрылась с места преступления. Пару минут спустя разразилась перестрелка, в которой погибли двое, в том числе — сам шеф полиции Бит Бэдфорд. В результате гран-

диозной двухдневной облавы все грабители были схвачены. В ходе расследования имя Жозефины Хэррон так и не всплыло, а Мэрион (она даже надела купленную в тот день янтарную брошку своей матери) стала ключевым свидетелем обвинения, именно её показания и отправили грабителей на свидание с виселицей.

Два года спустя, убив одного из надзирателей, Маршалл Рэтлифф бежал из камеры смертников в Истленде, штат Техас, однако скрыться ему не удалось. Местные жители услыхали переполох, скрутили его прямо у тюремных ворот и решили, что пришло время брать правосудие в свои руки. Так, ровно в 21:55, 19 ноября 1929 года, Рэтлифф и стал последним в истории Техаса человеком, которого линчевала толпа. На последнем дыхании он поклялся отомстить девчонке, показания которой стали для него роковыми.

Кое-кто мог бы и посмеяться над предсмертной клятвой висельника, особенно если учесть, что Мэрион прожила долгую и счастливую жизнь, но Рэтлифф не привык разбрасываться словами попусту. Просто некоторые проклятия срабатывают далеко не сразу.

МНОГО ЛЕТ СПУСТЯ

Несколько лет назад девушка по имени Сара Хэррон из города Истленд, штат Техас, отмечала свой пятнадцатый день рождения. В этот год родители подарили ей фамильную янтарную брошь, которая принадлежала её двоюродной бабке, Мэрион. Однако стоило ей только примерить драгоценный подарок, как разъярённый призрак Рэтлиффа, наконец, почуял добычу и пробудился. Не осознавая, что с момента его гибели прошло уже почти сто лет, Рэтлифф принял Сару за Мэрион, и ярость, помноженная на мистическую силу предсмертной клятвы, привела его в мир живых. Обретя новое тело в доме Сары, он первым делом призвал к себе духов своих бывших подельников.

Один из них, Луис Дэвис, попытался предупредить Сару об опасности. Дело в том, что он всегда относился к Мэрион с большой симпатией и даже планировал отдать Жозефине свою долю награбленного… но этим планам не суждено было сбыться. Быстро оценив ситуацию, Дэвис, прежде чем утратить контроль над собой и подчиниться несгибаемой воле Рэтлиффа, успел крикнуть: «Мэрион! Беги!»

Саре удалось скрыться, но её родители погибли, пытаясь её защитить. Подоспевшие по вызову соседей полицейские спасли Сару и перестреляли вернувшихся с того света убийц «при сопротивлении аресту». В полицейском рапорте родителей Сары записали как «убитых неизвестными в результате вооружённого проникновения со взломом». Поскольку Сара пережила эту ночь, клятва Рэтлиффа осталась неисполненной. На следующий год 23 декабря бандиты вернулись вновь, и внучке Мэрион пришлось два дня — до самого Рождества — скрываться от этих мстительных духов. Ещё год спустя кошмар повторился вновь.

Сара, упорная молодая особа, научилась выживать и даже давать сдачи. В этом году она стала первокурсницей ВТУ. С самого первого дня в университете Сара обратила внимание на группу студентов, которые явно кое-что знали о творящейся вокруг сверхъестественной чертовщине. Возможно, именно они помогут найти ответы на мучающие её вопросы и разобраться наконец с этим ежегодным рождественским кошмаром.

Святочный погром

Каждый год университет устраивает особый праздничный ужин для студентов, которым по той или иной причине не удалось поехать на каникулы домой. В этом году среди них и наши герои.

Причин тому может быть множество: сильный снегопад, из-за которого пришлось перекрывать междугородние трассы и отменять авиарейсы; семейные проблемы и т. п. Что касается студентов из числа местных жителей, то они могут отправиться на этот ужин из чувства солидарности к своим менее везучим друзьям.

Если вы хотите вписать эту авантюру в кампанию «Бакалавры ужасных наук», то лучше всего провести её на втором курсе практически сразу после приключения «Вечеринка духов». Тогда причина, по которой герои останутся в Пайнбоксе на время каникул, будет связана с официальной версией событий, произошедших в центре им. Р. Э. Ли; согласно этой версии, герои находятся на карантине из-за якобы имевшей место быть «утечки неизвестных химикатов». Администрация может даже предложить небольшую компенсацию за доставленные неудобства, но если студенты попытаются воспротивиться решению властей, дело может дойти и до мер пресечения.

Наконец, можно обсудить всё с игроками или даже попросить их самих выдумать причину, по которой их герои остались в Пайнбоксе на Рождество.

Приглашение

Студенты получают приглашение на университетский праздничный ужин. Студенты, живущие в Пайнбоксе, получают его по почте, а обитатели кампуса — из рук в руки от добровольца по имени Джеймс Парк. Джеймс — второкурсник с выкрашенными в ярко-зелёный цвет волосами, весёлой ухмылкой на лице и в очередной своей футболке в стиле гик-шик, в этот раз с надписью «Хоу». Большинству людей, видевших его хотя бы раз в жизни, бывает трудно поверить, что он учится на факультете уголовного судопроизводства и служит добровольным помощником при департаменте шерифа округа.

- **Джеймс Парк:** типичный статист-студент (см. стр. 109 «Зачётной книжки»).

Текст приглашения (см. раздатку на стр. 23):

Уважаемый студент,

я хотел бы пригласить Вас в студенческий центр Гарлана на праздничный ужин, который состоится в 19:00, 23-го числа сего месяца. Поскольку многие студенты оказались лишены возможности встретить праздник со своими родными, мы с превеликим удовольствием зовём вас провести это чудесное время вместе с нашей общей университетской семьёй.

Если Вы принимаете наше приглашение, приходите в назначенное время; рекомендуемый стиль одежды — повседневно-деловой или маскарадный.

С нетерпением жду встречи со всеми вами,
Джеймс Нельсон, ректор.

Праздничный ужин

Войдя в украшенные венками и остролистом двери, студенты попадают в банкетную залу с огромным шведским столом в окружении множества круглых столиков для гостей. Все рассаживаются за столами согласно списку, и все наши герои оказываются вместе — за столиком № 8. Если кто-то обратит внима-

ние на карту зала, то два оставшихся места за этим же столом занимают две девушки: Суи Тайдер и Сара Хэррон.

Сами Сара и Суи уже на месте. Суи, уроженка Пайнбокса — брюнетка-второкурсница в чёрном платье и красном берете. Сара — светловолосая первокурсница, одетая в джинсы и зимнюю куртку. Пока герои рассаживаются за столиком, Суи рассказывает своей немногословной соседке об Ожоге, даже не замечая, что та её не слушает. Похоже, что Сара вообще находится на грани паники: дышит, как олимпийский спринтер перед стартом. Каждый, кто успешно пройдёт проверку *внимания*, заметит, что она так и рыщет взглядом по залу, нервно оглядываясь на каждого входящего. При подъёме наблюдательный студент различит в кармане её куртки очертания небольшого пистолета.

✪ **Сара Хэррон:** см. стр. 21. Она вооружена пистолетом Ruger. 22.

- **Суи Тайдер:** этот персонаж — типичный статист-студент (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), обладающий навыком знания (Пайнбокс) на уровне d6.

Первоначальная реакция Суи на героев — дружелюбие. Она очень общительна и считает себя сведущим краеведом. Она будет рада поведать о местных рождественских традициях, любопытных исторических фактах и даже о смутных слухах, порождённых различными сверхъестественными событиями. Этот ужин — прекрасная возможность слегка приподнять завесу над тем, что может ожидать персонажей по ходу развития кампании.

Пока Суи болтает с героями, Сара волнуется всё сильнее. Она хочет поговорить с героями, но только не там, где разговор может услышать кто-то посторонний. Естественно, тот факт, что все они оказались с ней за одним столиком, — её рук дело; Сара уже успела узнать кое-что о героических свершениях наших студентов и теперь хочет, чтобы герои увидели Рэтлиффа — самый надёжный и, по её мнению, единственный способ доказать, что она говорит правду. Впрочем, она всё ещё надеется успеть отвести их в какое-нибудь более уединённое место и там обсудить всё с глазу на глаз.

Своевременные экзамены

Поскольку приключение происходит во время зимних каникул, т.е. буквально через несколько дней после сдачи экзаменов. Результаты этих экзаменов могут послужить неплохими зацепками и дать повод заранее ввести в игру добровольного помощника шерифа Парка или краеведа-любителя Суи Тайдер.

А вот и Санта

Дай героям время пообщаться, познакомится с другими студентами и т. п. Можешь даже вставить в эту сцену завязку для следующей авантюры, зарисовки или приключения, придуманного или созданного при помощи конструктора. Как только герои утихомирятся и сядут есть, зачитай или перескажи этот текст:

Когда обед подходит к концу и столики начинают пустеть, Сара наклоняется над столом и нетерпеливым шёпотом обращается к героям: «Нам нужно поговорить. Сейчас. Пока я сижу здесь, жизни всех этих людей подвергаются опасности. Мне вообще не стоило приходить сюда, но… послушайте. Я кое-что про вас слышала. Я знаю, что вы повидали… всякого, и вы единственные, кто вообще может мне поверить. Кое-кто пытается меня убить. Дело в том, что этот кое-кто неживой, и явится он буквально с минуты на мину… ту…» — Сара замолкает, и в её глазах вспыхивает первобытный ужас.

Возле шведского стола, растолкав кучку мирно фотографирующихся хипстеров, появляется человек в костюме Санта Клауса. Однако это

совсем не тот старый волшебник, о котором вам рассказывали в детстве. От образа, сохранившегося в памяти, этот Санта отличается зеленоватой трупной бледностью кожи и огненными зрачками, пылающими в бездонной черноте пустых глазниц. Кроме того, этот Санта немного… просвечивает.

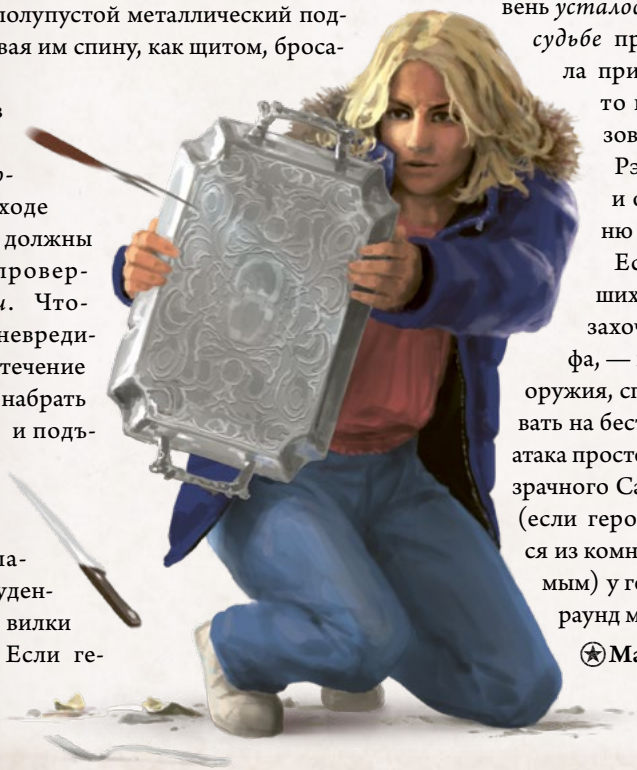
На другом конце стола парень в спортивной куртке Бойцовых Воронов восклицает: «Эй, крутой костюм, бро! Ты реально как призрак!» — в ответ над столом взлетает здоровенная двузубая вилка и вонзается бедняге прямо в шею. Воцарившуюся в зале тишину разрывает судорожный вопль Сары: «БЕГИТЕ!»

При помощи особенности призрачная буря Рэтлифф начинает метать в сторону Сары столовые приборы и стаканы. Во втором раунде к ним присоединяются стулья и прочие увесистые предметы. К этому моменту люди в зале превращаются в паникующую толпу. Сара хватает со стола полупустой металлический поднос и, прикрывая им спину, как щитом, бросается к выходу.

Для героев побег из зала является *вызовом судьбе*, в ходе которого они должны проходить проверки *ловкости*. Чтобы остаться невредимым, нужно в течение пяти раундов набрать пять успехов и подъёмов. В качестве *осложнений* могут выступать паникующие студенты, летающие вилки и т. п. Если герой не набирает пяти успехов, он получает один уровень *усталости* от синяков и шишек. Если он набирает меньше трёх успехов, он также получает одно *ранение*. Если же *вызов судьбе* прерывается из-за провала при *осложнении*, персонажа затаптывает толпа, и он едва остаётся жив, получая два *ранения* и уровень *усталости*.

Есть неплохой шанс, что вместо бегства герои захотят помочь раненому студенту или атаковать самого Рэтлиффа. В этом случае они объявляют о своих намерениях в первый раунд вызова судьбе, и в свой ход студент вместо проверки *ловкости* проходит проверку подходящего (по мнению Декана) параметра: *убеждения*, если герой пытается унять давку; *лечения*, если желает заштопать раненого футболиста; *провокации*, если хочет отвлечь внимание Рэтлиффа на себя и т. д. Если персонаж при этом набирает пять успехов, его задумка удаётся; в противном случае он получает два *ранения* и уровень *усталости*, как если бы *вызов судьбе* прервался из-за провала при *осложнении*. Как бы то ни было, когда вызов судьбе заканчивается, Рэтлифф покидает залу и отправляется в погоню за Сарой.

Если же кто-то из наших отчаянных студиозов захочет атаковать Рэтлиффа, — пусть. При отсутствии оружия, способного воздействовать на бестелесных существ, его атака просто проходит сквозь призрачного Санту, и на *вызов судьбе* (если герой ещё хочет выбраться из комнаты живым и невредимым) у героя остаётся на один раунд меньше.



⍟ **Маршалл Рэтлифф:** см. стр. 21.

МНОГО НА ЁЛОЧКЕ ШАРИКОВ ЦВЕТНЫХ...

Толпа рассеивается сразу же, прямо на выходе из студенческого центра, но нашим героям ещё рано идти домой. Так и не найдя Сару, Рэтлифф стремительно, прямо сквозь стены, бросается назад на поиски тех, кто, как он видел в момент своего появления, сидел с ней за одним столиком.

Призрак настигает их буквально в нескольких метрах от здания, прямо под украшенной к празднику университетской ёлкой. С криком: «ГДЕ МЭРИОН?» — он прибегает к своей особенности вешатель, и в воздух взвиваются лассо из мишуры и рождественских гирлянд (по одному на каждого героя).

Пришло время раздавать *карты действия*.

✪ **Маршалл Рэтлифф:** см. стр. 21. Каждый свой ход Рэтлифф тратит на управление мишурой.

Как только начинается второй раунд схватки, каждый из студентов, которых ещё не душит лассо из мишуры, может пройти проверку *внимания*. При успехе персонаж замечает полупрозрачную фигуру мужчины, одетого по моде конца 1920-х, сверлящего спину Рэтлиффа полным отчаянной ненависти взглядом.

Если бой продолжается дольше трёх раундов, на сцене появляется Сара, которая помогает героям уничтожить агрессивную мишуру (подробнее об уничтожении предметов см. «Дневника авантюриста»).

✪ **Сара Хэррон:** см. стр. 21.

Как только последнее «лассо» будет уничтожено, призрак второго мужчины бросится на Рэтлиффа. Рэтлифф успеет воскликнуть лишь «ДЭВИС!» — и призраки, сцепившись, исчезнут. Если Сара не успела явиться, пока шёл бой, она прибегает именно в этот последний момент. С этого момента реакция Сары на героев — *дружелюбие* (см. Таблицу реакций «Дневника авантюриста»).

Сара наступает на едва дёргающиеся обрывки мишуры и тщательно втаптывает их в землю. «Простите, что втянула вас во всё это, но... как видите, у меня очень серьёзная проблема. У ваших же семей есть какие-нибудь забавные рождественские традиции? Так вот, мне с традициями как-то не свезло».

Сара чувствует вину за случившееся в студенческом центре. Обычно 23-го числа Рэтлифф появлялся значительно позже. Сара думала, что впереди у неё ещё полно времени. Если это поможет немного снизить накал, пусть герои увидят, как раненый футболист с забинтованной шеей, огласив кампус воплем: «Лучшее Рождество в моей жизни!» — в сопровождении медиков направляется к одной из машин скорой помощи.

Естественно, у студентов должна появиться целая куча вопросов к Саре, и она с готовностью расскажет им всё, что знает сама. Знает она, конечно, многое, но далеко не всё. Она начинает с рассказа о самой первой своей встрече с Рэтлиффом — той самой ночи, когда были убиты её родители, — затем в нескольких словах упоминает о последующих его «визитах» и, главное — о пыльных архивах, в которых ей удавалось покопаться, пережив очередное кошмарное Рождество.

Сара узнала, что показания её двоюродной бабушки Мэрион стали билетом в камеру смертников для Рэтлиффа и его подельников. Из этого она и сделала вполне очевидный вывод: её призрачные преследователи — не кто иные, как сам Рэтлифф и его дружки. Она также знает, что каждый год всё начинается вечером 23 декабря с таких вот кратких «явлений», постепенно набирает обороты, достигает своего пика к заходу солнца 24-го (время, когда Рэтлифф обретает плоть и выходит на охоту) и заканчивается через несколько часов, в Рождественскую ночь, с двенадцатым ударом часов.

Она уже успела убедиться, что убийство Рэтлиффа не решит саму проблему, — на следую-

щий год он вернётся и всё начнётся заново. Саре также известно, что именно Рэтлифф стал последним в истории Техаса публично линчёванным человеком, а призрак, пытавшийся ему помешать, принадлежит одному из его подельников — человеку по имени Луис Дэвис.

Кроме того, девушке известно и о том, что некоторые газеты считали Жозефину — мать Мэрион — неудавшейся сообщницей того злополучного ограбления, но журналистское расследование забуксовало, и Жозефина унесла свою тайну в могилу. Сара не знает ни о чувствах Дэвиса к Мэрион, ни о существовании схрона, в котором банда успела спрятать часть награбленного.

Если кто-нибудь из студентов считает, что достаточно просто пережить ещё одно Рождество, ответ Сары будет твёрд и непреклонен: *«Нет. Я хочу выяснить, как прекратить всё это раз и навсегда»*.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ИТОГ

Природа этой новой угрозы такова, что герои с самого начала оказываются в состоянии напряжённой гонки со временем. Потенциальным охотникам на Санту, скорее всего, предстоит приступать к делу незамедлительно.

Конечно, если герои окажутся хладнокровными прощелыгами, способными дать фору самому Эбенезеру Скруджу[1], они могут предложить свою помощь… за деньги. Сара, конечно, будет поражена и глубоко шокирована таким поворотом событий и в довольно крепких и образных выражениях опишет, куда именно и насколько глубоко им следует засунуть свои услуги. Если герои будут настаивать, Сара просто пошлёт их куда подальше, развернётся, уйдёт и попытается справиться с делом в одиночку.

В этом случае Рэтлифф вернётся за героями ещё до восхода солнца. Он обвинит их в том, что Сара скрылась, и постарается как следует наказать студентов за этот их проступок. Декан, придумай что-нибудь по-настоящему неприятное; что-нибудь такое, чтобы студенты решили помочь Саре — хотя бы ради собственной безопасности.

Если же они и после этого откажутся помочь бедной девушке, то на следующее утро их блаженный сон прервёт полиция, опрашивающая свидетелей и подозреваемых по делу о зверски убитой — расстрелянной в упор из дробовиков — Саре Хэррон. Дай их чувству вины разгуляться как следует. Однако это ещё не конец — в следующем году наступление Рождества должно ознаменоваться чередой зловещих сверхъестественных происшествий и нападений, которые должны ясно дать понять студентам, что Рэтлифф с ними ещё не закончил, и теперь у них только три выхода: сражаться, бежать или попытаться, наконец, избавить мир живых от проклятия мёртвого бандита.

ЗА РАБОТУ, ДЖЕНТЛЬМЕНЫ

У героев примерно 36 часов на то, чтобы выяснить, как одолеть Рэтлиффа и успеть подготовить всё необходимое к началу Рождественской ночи, когда призрак линчёванного бандита в полной силе явится в мир живых. Стоит помнить, что ровно в полночь, с двенадцатым ударом часов Рэтлифф исчезнет, и новый шанс расправиться с ним у героев появится лишь в следующем году.

Итак, у наших охотников на привидений несколько возможных вариантов действий.

БИБЛИОТЕКА

Если студенты отправятся в библиотеку им. Сэма Рэйбёрна и успешно пройдут там проверку расследования, им попадётся пухлый краеведческий альманах, в общих чертах описывающий нашумевшее ограбление 23 декабря 1927 года и основные последовавшие за ним события: поимку банды, суд, побег и линчевание Рэтлиффа у ворот тюрьмы. В книге также

1: персонаж повести Чарльза Диккенса «Рождественская песнь»

упоминается, что во время перестрелки с грабителями погиб шеф полиции Бит Бэдфорд, который всегда был уверен, что Рэтлифф рано или поздно ступит на скользкую дорожку.

Подъём означает, что из этой же книги герои узнают, что Жозефина Хэррон была косвенно связана с бандой; было немало тех, кто и её саму считал соучастницей ограбления, сумевшей ускользнуть от рук правосудия. Согласно примечаниям, Рэтлифф и его подельники так и не признались, куда они спрятали похищенные из банка деньги.

ГАЗЕТЫ

Некоторые находчивые исследователи могут догадаться посетить центр искусств и журналистики им. Хёрста, чтобы как следует прошерстить хранящиеся там подшивки местных газет. Успешная проверка расследования позволит героям получить доступ к электронным копиям номеров, вышедших в день ограбления банка и в день линчевания Рэтлиффа. Статья об ограблении повествует о том, что у бандитов всё шло по плану, пока отважная юная леди по имени Мэрион Хэррон не сообщила о творящемся беззаконии шефу полиции Биту Бэдфорду. Впрочем, ситуация на месте преступления, куда уже успели прибыть охотники за наградой[1], быстро вышла из-под контроля. Разразилась беспорядочная перестрелка, в результате которой бандитам удалось не только скрыться, но ещё и застрелить самого шефа полиции Бэдфорда. Он, по словам свидетелей, на последнем издыхании поклялся, что «не спустит глаз с негодяев, пока те сами не сыграют в ящик».

Статья о линчевании рассказывает, как Рэтлифф, симулировав приступ падучей, убил охранника, попытался бежать, был пойман горожанами и вздёрнут на крыльце истлендской тюрьмы.

При подъёме (или если кто-то будет искать специально) герои узнают, что полицейский значок Бита Бэдфорда хранится на застеклённом мемориальном постаменте в фойе здания Департамента шерифа округа Голан.

ОККУЛЬТНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Конечно, наши не по годам развитые студенты в своих поисках могут прибегнуть к сфере оккультных и сверхъестественных материй. В данном случае им придётся отыскать весьма специфический источник информации — кое-что покруче того, что обычно хранится в библиотеках или в общедоступном сегменте интернета (по усмотрению Декана). Если им это удастся, успешная проверка *расследования (–2)* и анализ modus operandi[2] Рэтлиффа дадут понять, что герои имеют дело с ревенантом — призраком, одержимым идеей мести. Согласно описанию, Рэтлифф относится к разновидности, способной являться в мир живых только раз в год и на ограниченный промежуток времени, к исходу которого ревенант обретает полную силу и вместе с ней — материальную плоть.

Если наши начинающие оккультисты уже знают ритуал могильного гласа, успешная проверка смекалки позволит им прийти к выводу, что было бы недурно призвать на помощь дух Бита Бэдфорда. Если нужного ритуала у студентов нет, то успешная проверка *знания (оккультизм)* подведёт героев к достаточно обоснованному предположению о необходимости провести спиритический сеанс, а где брать сам ритуал — искать своими силами или обратиться к проверенным экспертам вроде Гленмака, — пусть решают самостоятельно. Как бы то ни было, для сеанса в любом случае придётся раздобыть нечто, обладаю-

1: $5000, которую банки платили за убитых грабителей — весьма солидная по тем временам сумма; для сравнения, в 1927 году за десятичасовой рабочий день сборщик на заводе Генри Форда получал жалкие $5

2: operandi (лат.) — образ действия

Чтобы найти верёвку, на которой повесили Рэтлиффа, понадобится проверка расследования и несколько минут работы с интернет-поисковиком. Успех позволит выяснить, что она является частью постоянной экспозиции истлендского Музея Истории Правопорядка. Это небольшое зданьице — всё, что осталось от старой истлендской тюрьмы, — служит мемориальным крылом современного Департамента Шерифа округа Истленд по адресу Вест-Уайт-стрит, дом 210. Если студенты решат первым делом раздобыть верёвку, сразу переходи к сцене «Драка перед Рождеством».

РАССПРОСЫ

Пока одни студенты возятся с бумагами и компьютерами, другие могут попросить о помощи сведущих людей.

Суи Тайдер, конечно, знает очень многое о местной истории и о самом знаменитом ограблении — не так уж часто, в конце концов, банк грабит сам «Санта Клаус». Если герои попросят, она с радостью согласится рассказать им всё, что ей об этом известно (не последнюю роль здесь сыграют сверхъестественные события минувшего вечера). Если герои не обратятся к ней сами, а просто попытаются найти того, кто обладает нужными знаниями, успешная проверка уличного чутья всё равно укажет им именно на Суи.

Суи знает по именам всех троих подельников Рэтлиффа и подозревает, что Жозефина Хэррон была их сообщницей. Кроме того, ей известно, что дочь Жозефины звали Мэрион и что Луис Дэвис испытывал к ней сильную, почти отеческую привязанность.

щее сильной духовной связью с погибшим шефом полиции.

Если кто-то решит заодно отыскать способ убийства ревенанта (подобные вещи всегда хорошо знать заранее), то успешная проверка *знания (оккультизм) (–2)* или *расследования (–4)* даст понять, что речь опять-таки должна идти о чём-то, что несёт на себе его мощный духовный след. При подъёме станет очевидно, что лучше всего подойдёт то, что убило Рэтлиффа, когда он был ещё человеком.

Под конец разговора она спросит героев:

«Так этот Санта Клаус на празднике — Маршалл Рэтлифф? Он что, типа призрак? Вот бы натравить на него дух старины Бита Бэдфорда — классная вышла бы драчка!»

Кроме того, герои, конечно же, могут обсудить всё с Гленмаком. Сам профессор Маклана-хан не присутствовал на том злополучном ужине, но уже наслышан о произошедшем. Если пересказать ему всё, что Сара Хэррон поведала о повадках Рэтлиффа, Гленмак однозначно определит его как ревенанта; в противном случае — классифицирует как представителя одной из множества разновидностей призраков.

Правильно распознав природу Рэтлиффа, Гленмак сразу предупредит, что для полной и окончательной победы над этим врагом студентам понадобится некое весьма специфическое оружие. Студентам ещё предстоит выяснить, о каком оружии идёт речь, но Гленмак сразу пояснит, что это должен быть предмет, который сыграл в жизни Рэтлиффа какую-то немаловажную роль. Кроме того, он предложит героям подключить к этому делу обитателей мира духов, имеющих к Рэтлиффу какой-нибудь немалый и весьма чувствительный счётец.

Если кто-то из студентов упомянет Бита Бэдфорда, Гленмак скажет, что это вполне подходящий кандидат, и немедленно предложит устроить спиритический сеанс. Единственное затруднение — для ритуала необходима некая личная вещь покойного шефа полиции. Профессор Маклана-хан знает, что значок Бэдфорда хранится в здании Департамента шерифа округа и поручит студентам его добыть.

Значок

Чтобы вступить в контакт с призраком Бита Бэдфорда, студентам нужно раздобыть его значок, который хранится на застеклённом постаменте в фойе здания Департамента шерифа округа Голан. На носу Рождество, но закону отдых неведом, так что департамент работает в обычном режиме. Кто сказал «ограбление полицейского участка»?

Всего лишь отсрочка

Если твои студенты из тех, у кого книжные полки забиты ритуалами на все случаи жизни, они, конечно, могут попытаться испробовать альтернативные варианты решения стоящей перед ними задачи.

Так, например, ритуал изгнания вполне способен (временно) избавить их от зловещего присутствия Рэтлиффа и на первый взгляд может показаться неплохим вариантом решения всех проблем Сары. Что ж, если они захотят это сделать, пусть сделают и до поры до времени порадуются своей сообразительности.

Если ритуал пройдёт успешно, ярость «изгнанного» Рэтлиффа переключится на студентов, и те почувствуют её на собственной шкуре сразу, как только Рэтлифф получит возможность вернуться. Начиная с весенних каникул, каждый раз, как случается жуткая странность, происходит нечто, определённо дающее понять, что Рэтлифф нашёл старую тропинку в мир живых. Быть может, студенты будут слышать, как он в ярости выкрикивает: «Мэрион!» — и/или имена самих студентов? Или тень одного из студентов превратится в тень Рэтлиффа? Или, скажем, радиостанция 1920-х начнёт транслировать рождественские песенки через выключенный радиоприёмник? В общем, Декан, придумай что-нибудь эдакое.

Как бы то ни было, на следующее 23 декабря Рэтлифф вернётся и откроет сезон охоты уже на самих студентов. Кроме того, в этот раз он станет сильнее (увеличь пару-тройку его параметров, добавь одну-две способности по собственному выбору). В общем, сделай его настолько неприятным противником, чтобы герои поняли, что повторное изгнание — это не вариант.

Преступление и наказание

Процесс добычи значка и (позднее) верёвки практически не оставляет героям шанса провернуть всё так, чтобы хотя бы раз не нарушить закон. Конечно, некоторые студенты могут проявить свой «преступный гений» и попросту не оставить после себя никаких улик, но не стоит исключать и тех, кому это не удастся, — для них это приключение может обернуться серьёзными проблемами с законом.

Все эти подробности целиком ложатся на плечи Декана. Конечно, если герои просто вернут значок и верёвку на место, дух Рождества (или, возможно, дух Бита Бэдфорда) сможет убедить шерифа Андерсона закрыть глаза на это мелкое хулиганство и просто отпустить «заигравшихся» студентов. Как вариант, впрочем, из этого выйдет недурная завязка для следующего приключения. Быть может, доказательств достаточно только для того, чтобы установить за студентами наблюдение, и теперь за каждым их шагом будет пристально следить полиция? Или, скажем, студенты узнают, что у полиции достаточно улик, чтобы засадить одного из них за решётку. Как действовать в этом случае? Явиться с повинной? Выкрасть и уничтожить улики? Бежать?

Впрочем, даже в самом худшем случае суд приговорит героев к паре месяцев общественно-полезных работ. При этом, кто знает, может, загадочные знаки, обнаруженные во время закрашивания старых граффити, станут «следом из хлебных крошек», ведущим прямиком к следующему приключению? Как бы то ни было, помни, поступки (и особенно проступки) героев, конечно, должны иметь свои последствия, но губить всю игру ради этого совершенно не обязательно.

Вежливая просьба

Удачи тебе с этим вариантом, приятель. Шериф Андерсон ни за что просто так не расстанется с бесценным образчиком голанской истории ради кучки каких-то восторженных студентов с благочестивой риторикой на устах.

Во-первых, нашим краснобаям стоит помнить, что шериф — человек занятой, и встретиться с ним лично не так-то просто. Во-вторых, Андерсон купится только на очень хорошую историю, поэтому вариант: *«Эй, шериф, нам нужна эта старая жестяная звезда, чтобы призвать призрака, который поможет нам одолеть Антисанту»*, — не сработает абсолютно точно.

Если же герои придумают достойное оправдание и если Андерсон с ходу не завернёт их куда подальше, им предстоит социальный конфликт. Студенты проходят его со штрафом –4; штраф может быть ниже, но только если героям удастся придумать что-то по-настоящему умное.

Свой среди чужих

Джеймс Парк, который приносил героям приглашения на университетский праздничный ужин, работает добровольным помощником в Департаменте шерифа и может — теоретически — помочь героям «изнутри».

Первоначальная реакция Джеймса на героев — нейтралитет. Это значит, что если герои попросят вежливо, он без проблем поделится с ними кое-какими полезными сведениями: общий план здания, точное местоположение значка и даже (в меру собственной осведомлённости) расписание смен дежурных офицеров.

Если студенты попросят его о чём-нибудь рискованном, Джеймс согласится, только если его реакция будет как минимум *дружелюбной*, а герои пройдут проверку *убеждения (–2)* или *запугивания (–2)*.

Если же студенты хотят, чтобы он нарушил ради них закон (например, спёр значок самостоятельно), Джеймс должен испытывать желание помочь, а герои — пройти проверку *убеждения (–4)* или *запугивания (–4)*.

Рождественский налёт

Если герои посвящают Сару в свои планы, она сразу выступает за то, чтобы просто стащить значок, пока никто не видит.

Сам значок хранится на застеклённом мемориальном постаменте, установленном в главном вестибюле здания Департамента. В противоположном конце зала, напротив входа, располагается массивная дубовая стойка. В рабочие часы за ней находится сержант Латойя Джонс. В любой момент в помещениях Департамента находится ещё d4 офицера.

- **Сержант Латойя Джонс:** это типичный статист-помощник шерифа/офицер полиции (см. стр. 109 «Зачётной книжки»).

Постамент заперт на замок, а ключ от него находится во владениях сержанта Джонс — за стойкой. Чтобы открыть этот замок без ключа, понадобится успешная проверка *взлома*. В конце концов, если герои позабудут об осторожности и решат оставить все эти «шпионские штучки», стекло можно просто разбить.

НАПАДЕНИЕ!

Надеюсь, твои студенты ещё не сбросили Рэтлиффа со счетов? Нет? Вот и славно, потому что всё это время он копил силы и выжидал.

Как только значок оказывается у студентов, происходит жуткая странность. Свет тускнеет, здание содрогается от замогильного колокольного звона, а развешенные над стойкой красные гирлянды взрываются шрапнелью кровавых брызг. Помощник шерифа Латойя и остальные офицеры в здании начинают методично обыскивать помещение за помещением, стремясь как можно скорее выяснить, что случилось, и прекратить это безобразие, пока кто-нибудь не пострадал. К несчастью для студентов, именно на это Рэтлифф и рассчитывал. Офицеры заняты, и теперь никто не поможет героям выбраться из этой западни.

Разбрасывая вокруг себя дёрн и комья земли, из газона перед Департаментом шерифа восстаёт троица сообщников Рэтлиффа.

- **Генри Хелмс, Роберт Хилл и Луис Дэвис:** эти статисты-бандиты (см. стр. 108 «Зачётной книжки») обладают особенностью нежить (см. «Дневника авантюриста») и вооружены ножами.

Если герои взяли с собой Сару, Дэвис не будет её атаковать. Успешная проверка *внимания (–2)* позволит заметить, что Дэвис делает всё с неохотой. Подъём даст понять, что он явно действует против собственной воли.

Как бы то ни было, стоит помнить, что ломящиеся в двери зомби довольно быстро привлекут внимание офицеров. Конечно, они помогут студентам расправиться с нежитью, но студентам предстоит многое объяснить, особенно если офицеры заметят пропажу значка или если собственность Департамента пострадает во время стычки.

В общем и целом, проще и разумнее всего будет вообще не ввязываться в эту драку. Главный вход достаточно широк, но даже если зомби преградят дверной проём, в качестве пути к отступлению всегда можно использовать окна — их-то точно хватит на всех. Если герои решат бежать, разыграй пешую погоню длительностью пять раундов (см. правила погонь «Дневника авантюриста»). Если студенты выигрывают, они добегают до стоянки с их машинами и оставляют преследователей далеко позади. Зомби сначала продолжают бежать вслед за автомобилями, но через пару десятков шагов «отключаются», падают на мостовую и рассыпаются прахом, который быстро уносит ветер.

ДУШЕВНЫЙ РАЗГОВОР

Если героям удаётся завладеть значком Бита, они получают возможность призвать его дух. Спиритический сеанс — разновидность ритуала могильного гласа, но с учётом заинтересованности Бэдфорда во всём, что касается Рэтлиффа, Бит приходит добровольно, никаких встречных проверок проходить не нужно. Кроме того, значок в ходе ритуала не разрушается, так что его можно будет вернуть, когда всё закончится. Если студенты попросят, Гленмак с радостью возьмёт на себя роль заклинателя; студенты могут присоединиться к нему в ка-

честве подмастерьев: для этого нужно пройти проверку ритуальной магии или *смекалки*, но со штрафом –2. В противном случае герои могут попытаться устроить всё самостоятельно, но тогда им придётся проводить сеанс по всем правилам ритуальной магии.

Как бы то ни было, если сеанс пройдёт успешно, зачитай или перескажи этот текст:

Несколько секунд ничего не происходит, а потом внезапно студентов до костей пробирает прорыв ледяного декабрьского ветра. Значок начинает мелко дрожать, затем взлетает над землёй и повисает в воздухе.

Вокруг значка медленно проявляются очертания полупрозрачного здоровяка в старинной полицейской униформе; значок занимает своё законное место — на груди, слева, прямо над карманом. Бит Бэдфорд, прищурившись, медленно обводит вас взглядом.

«Итак, вы стащили мой значок. Лучше бы у вас на то была очень хорошая причина. Я, знаете ли, не из тех, кто привык закрывать глаза на преступления».

Бит пытается нащупать рукоять револьвера в набедренной кобуре, но потом вспоминает, что он призрак, и досадливо качает головой.

Первоначальная реакция Бэдфорда на героев — несговорчивость. Если кто-то из них упомянет Рэтлиффа, реакция улучшится до *нейтральной*; успешная проверка *убеждения* сделает Бита дружелюбным, а при подъёме он проникнется искренним желанием помочь.

Как бы то ни было, всё это время Бэдфорд оставался верен своему последнему слову. Он пристально следил за призраком Рэтлиффа с того самого момента, как толпа линчевала преступника напротив истлендской тюрьмы. О происходящем он знает едва ли не больше всех и ответит практически на все вопросы, имеющие отношение к делу. Вот примеры наиболее логичных вопросов и ответов.

КАК НАМ ОСТАНОВИТЬ РЭТЛИФФА?

Замысловато присвистнув, Бит отвечает: «Сразу могу сказать, дельце вам предстоит непростое. Единственный способ расправиться с этим кровожадным змеем — верёвка, на которой его вздёрнули. Просто дождитесь, когда Рэтлифф обзаведётся телом, одолейте его в бою, накиньте ему на шею петлю, перебросьте верёвку через ветку потолще и тяните. Или так, или на следующий год он просто вернётся вновь.

Сейчас эта верёвка хранится в истлендской тюрьме. Вам нужно туда и побыстрее, потому как ровно в полночь с 24-го на 25-е гад просто исчезнет до следующего года. Конечно, если юная леди будет мертва, дожидаться полуночи он не станет».

ЗАЧЕМ РЭТЛИФФУ САРА?

«Как по мне, он просто перепутал бабку с внучкой. Это Мэрион тогда сообщила мне, что Рэтлифф со своими ребятами грабит банк. Это её показания обеспечили им смертный приговор. На последнем своём издыхании Рэтлифф поклялся ей отомстить… справедливости ради, эта ваша Сара — ну точь в точь молодая Мэрион Хэррон. Знаете, я слышал, что Луис Дэвис — один из подельников Рэтлиффа — всегда относился к ней по-доброму. Это может сыграть вам на руку».

КТО ЭТОТ ПРИЗРАК, КОТОРЫЙ СПУГНУЛ РЭТЛИФФА ВО ВРЕМЯ НАПАДЕНИЯ У УНИВЕРСИТЕТСКОЙ ЁЛКИ?

«Это, должно быть, Луис Дэвис, знакомый Жозефины Хэррон. Рэтлифф взял его на дело в последний момент. Не припомню, кстати, чтобы Луис прямо-таки горел желанием поучаствовать. Я слыхал, он любил Мэрион и был готов ради неё на многое, но Рэтлифф силён и, возможно, уже сумел подчинить бедолагу Дэвиса своей воле. Просто будьте осторожны».

Правда или вымысел?

Хотите верьте, хотите нет, но приключение «Кошмарное Рождество» основано на реальных исторических фактах. И да, наш главный злодей действительно ограбил банк в костюме Санта Клауса.

Даже истории с убийством Бита Бэдфорда и последним в штате публичным самосудом — чистая правда. Более того, верёвка, на которой вздёрнули Маршалла Рэтлиффа, до сих пор хранится в Музее Истории Правопорядка, город Истленд, штат Техас.

Хочешь узнать подробности? Интернет к твоим услугам. Для пущего натурализма во время сцены «За работу, джентльмены» можно позволить игрокам действительно воспользоваться каким-нибудь интернет-поисковиком: вбив запрос вроде «повешенный Санта» или «Маршалл Рэтлифф», игроки быстро найдут информацию, которая бы весьма заинтересовала их героев! Естественно, основным отличием оригинальной истории от версии для «ВТУ» является перенос ограбленного Рэтлиффом банка из Сиско в Пайнбокс.

Можешь помочь нам одолеть Рэтлиффа?

«И рад бы, но проблема в том, что я мёртв. Пока Рэтлифф там, у вас, мне до него не добраться, но вот что я вам скажу: отправьте гада обратно и, обещаю, я этого подонка так отделаю, что черти в Аду его и за сто лет не соберут».

Промежуточный итог

Ответив на вопросы героев, Бит отбывает обратно в мир духов. Прежде чем исчезнуть окончательно, он успевает донести до них ещё одно, последнее предостережение.

Медленно растворяясь в воздухе, Бит берёт под козырёк и, ухмыляясь, произносит: «Настоятельно рекомендую вернуть значок туда, где вы его нашли, иначе, как сыграете в ящик, не миновать вам моей уютной каталажки».

Теперь студенты знают, что следующая их цель — верёвка, которая хранится в музее при истлендской тюрьме.

В идеале, текущее игровое время на данный момент — вечер накануне рождественской ночи. Если герои успели обернуться пораньше, стоит устроить им небольшую задержку, чтобы последняя часть приключения не утратила своей напряжённости. Можно использовать что угодно: от Рэтлиффа, предпринявшего ещё одно нападение, до неприятностей, вызванных болячками подержанных машин или изъянами вроде гиперопеки или надоедливого соседа.

Как только герои соберутся поехать в Истленд, переходи к сцене «Драка перед Рождеством».

ДРАКА ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ

Теперь герои знают, что им нужно для победы над Рэтлиффом. К несчастью, то, что им нужно, хранится в музее при истлендской окружной тюрьме, до которой ещё нужно успеть добраться, а ведь Рождество уже практически на носу! Даже если студенты до сих пор вели это расследование без помощи Сары, в этот раз она из кожи вон будет лезть, лишь бы не остаться в стороне.

БЕСПОКОЙНАЯ ПОЕЗДКА

От Пайнбокса до Истленда примерно два часа езды, если в погожий денёк и без происшествий. Однако сейчас — канун Рождества, и машин (а значит, и происшествий) на дороге хоть отбавляй. Вдобавок в нескольких километрах от города крупными хлопьями начинает валить мокрый снег, и дорога окончательно превращается в аттракцион для любителей острых ощущений.

Поездка в Истленд сегодня вечером — *вызов судьбе*, в ходе которого испытанию подвергается навык *вождения* персонажа. Возможными *осложнениями* могут быть непредсказуемые манёвры других водителей, гололёд или снежная каша на дороге и т. п. К третьей проверке вызова судьбе подключаются сверхъестественные силы — случается жуткая странность. На тихом и пустынном участке шоссе к машине героев пристраивается полупрозрачный четырёхдверный Nash Special 239. Винтажный рыдван несётся по дороге, а разгорячённые парни, высунувшись из распахнутых настежь окон, палят в воздух, вопя что-то о положенных за поимку Рэтлиффа пяти тысячах долларов. Призрачный автомобиль бесплотный и не может навредить героям, но от дороги отвлекает исправно, так что до конца поездки на дальнейшие проверки *вождения* налагается дополнительный штраф –2.

Если *вызов судьбе* не удаётся или прерывается из-за провала при *осложнении*, машина теряет управление, ныряет в кювет, и герои застревают где-то на полпути между Пайнбоксом и Истлендом. Процесс вытягивания машины займёт 2d6 часов, и для этого студентам понадобится либо эвакуатор из города, либо трактор с одного из ближайших ранчо. Если кто-нибудь из игроков потратит *фишку*, продолжительность этой заминки уменьшится вдвое.

Если при проверке *вождения* во время *осложнения* герой получает критический провал, он, не справившись с управлением, врезается в дерево. Машина при этом надолго выйдет из строя, а все, кто находится в салоне, получат 2d10 урона.

ИСТЛЕНД

Как только герои доберутся до города, зачитай или перескажи этот текст:

В сопровождении сильного снегопада вы въезжаете на Вест-Мэйн-стрит. По обе стороны дороги вы видите просторные одноэтажные дома, украшенные сияющими разноцветными гирляндами, серебристой мишурой и каким-то невообразимым количеством игрушечных Санта Клаусов.

Свернув налево по Норд-Ламар-стрит и припарковавшись напротив окружной тюрьмы и Музея Истории Правопорядка, вы невольно вспоминаете, зачем вы здесь… что ж, будет жаль, если это Рождество окажется последним.

ИСТЛЕНДСКИЙ МУЗЕЙ ИСТОРИИ ПРАВОПОРЯДКА

Музей находится на углу улиц Норд-Ламар и Вест-Уайт. Для посетителей музей открывается по предварительной договорённости лично с шерифом округа, который, естественно, и не подумает ехать куда-то за пару часов до Рождества ради кучки каких-то любопытствующих студентов.

Внутрь этого двухэтажного здания ведёт целых три входа, но сту-

денты могут пробраться туда, разбив окно или измыслив какой-нибудь иной способ проникновения. Если им удастся придумать что-нибудь по-настоящему умное, можешь даже наградить их за творческое мышление.

Первый и самый очевидный вход в музей — через главную дверь — надёжно запертую на замок здоровенную двустворчатую конструкцию. Буквально через дорогу от него находится «Истленд-отель», во дворе которого толпятся, постепенно расходясь по домам, участники людной рождественской вечеринки.

Вскрыть замок поможет успешная проверка *взлома (–2)*, а остаться незамеченным — проверка *маскировки (–4)*. Дверь обладает *стойкостью* 8, но любителям силовых методов стоит помнить о том, что шум наверняка привлечёт чьё-нибудь внимание.

Путь ко второй двери лежит через здание Департамента шерифа. Музей связан с ним коротким переходом, тоже, правда, запертым. В вестибюле Департамента (туда, по крайней мере,

можно войти беспрепятственно) находится стойка дежурного офицера, который, конечно же, не намерен впускать в музей нагрянувших на ночь глядя «посетителей».

- **Дежурный офицер:** это типичный статист-помощник шерифа/офицер полиции (см. стр. 109 «Зачётной книжки»).

Офицер не в восторге от необходимости дежурить на Рождество вместо того, чтобы проводить время дома с женой и детьми. Его первоначальная реакция на героев — несговорчивость, но успешная проверка убеждения сделает офицера нейтральным, а подъём — дружелюбным. Если герои придумают какую-нибудь убедительную историю, то дружелюбный дежурный офицер проникнется духом Рождества и впустит студентов поглазеть на экспонаты (стоит, однако, помнить, что выйти тем же путём с верёвкой Рэтлиффа будет куда сложнее).

Третий и, пожалуй, лучший способ попасть внутрь — запасный выход. Это небольшая деревянная дверь, выкрашенная белой краской. Студенты обязательно пройдут мимо неё по дороге ко входу в здание Департамента. Её можно открыть, совершив проверку взлома. На случай, если студенты решат наплевать на осторожность, дверь обладает *стойкостью* 8 (см. Сломать предмет, «Дневника авантюриста»). Напротив этой самой двери в 1929 и линчевали Рэтлиффа. Подойдя поближе, герои услышат поскрипывание откуда-то сверху, как если бы на притолочной балке висело что-то тяжёлое.

Как только кто-нибудь попытается открыть дверь, зачитай или перескажи этот текст:

Едва прикоснувшись к двери, ты чувствуешь, как вокруг твоей шеи затягивается невидимая петля, а в ушах начинает гулко пульсировать гомон разъярённой толпы. Чей-то голос кричит: «Может, он хочет нам что-то сказать?»

Дыхание перехватывает, и ты, хрипя, заходишься кашлем. Твой язык разбухает и прилипает к нёбу. Ты тщишься ухватить ещё хотя бы глоток воздуха. Ещё один голос восклицает: «Что? Он не хочет говорить? Так давайте вздёрнем его повыше!»

Рывок, резкий хруст позвонков. Боль, и голоса стихают.

Пережитое видение, конечно, может стать для неподготовленного человека настоящим потрясением (потребуется проверка *храбрости*), но никакого реального вреда бедолаге-студенту оно не причиняет.

Оказавшись в музее, герои без труда смогут найти нужную верёвку: она висит на стене в снабжённом пояснительной табличкой застеклённом ящике. Этот ящик можно либо взломать, либо разбить чем-нибудь тяжёлым. В последнем случае дежурный офицер в здании Департамента может пройти проверку внимания; в случае успеха он услышит звон стекла и явится выяснить, в чём там дело. Раздобыв верёвку, студенты могут переходить к заключительной стадии этой нелёгкой работёнки.

КВАРТЕТ ВИСЕЛЬНИКОВ

Во дворе Департамента шерифа округа Истленд находится мемориальная плита в честь последнего в Техасе публичного самосуда. Сейчас на ней, поджидая героев, стоит Маршалл Рэтлифф собственной персоной:

Выйдя из здания музея, вы ощущаете порыв пронизывающего до костей ледяного ветра. Мокрый снег, который шёл весь день, редеет и в мгновение ока сходит на нет. Город окутывает пелена безмолвия, будто в нём не осталось ни единой живой души. Конечно, может быть, все просто разошлись по домам, но эти беспомощные мысли не в силах развеять охватившее вас ощущение абсолютного одиночества.

Впрочем, встречать Рождество вам всё же предстоит в компании.

Прямо на памятной плите, сжимая в руках двустволку, стоит жутко озлобленный на вас мертвец. Кроваво-красный костюм Санты отчётливо контрастирует с зеленоватым оттенком его гниющей плоти. За спиной у Рэтлиффа

стоит вооружённая троица его приспешников, мёртвых, как и их одержимый местью предводитель. Среди них Луис Дэвис, дух, которому прошлой ночью уже удалось остановить призрак Рэтлиффа.

[Если Сара участвует в этой сцене] Дэвис смотрит на Сару с болью в глазах и восклицает: «Мэрион! Беги!»

ШАНС НА ИСКУПЛЕНИЕ

Герои могут попытаться переманить Луиса Дэвиса на свою сторону, но им следует поспешить, в их распоряжении считанные секунды. Если студенты замнутся и упустят это время, можешь переходить к определению инициативы.

Если Сара принимала участие в расследовании или наслышана о нём от героев, она решает воззвать к чувствам, которые Луис Дэвис испытывал к Мэрион. Девушка выходит вперёд и обращается к призраку:

«Луис! Это я, Мэрион! Помоги мне!»

Рэтлифф в ответ оскаливается и рычит: «Прижми задницу и делай что велено, Дэвис».

Это социальный конфликт, в ходе которого герои должны проходить встречную проверку подходящего параметра против запугивания Рэтлиффа. Если побеждают студенты, Дэвис переходит на их сторону, и кто-нибудь из игроков сможет управлять им в бою, как любым другим статистом. Если герои набирают пять и более степеней успеха, Дэвис начинает бой, будучи наготове и застаёт Рэтлиффа и его дружков врасплох.

Как бы то ни было, веселье подходит к концу, и в дело вступают *карты действия*.

- **Луис Дэвис, Генри Хелмс и Роберт Хилл:** все они — статисты-бандиты (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), обладающие особенностью нежить (см. «Дневника авантюриста») и вооружённые помповыми дробовиками.
- ⍟**Маршалл Рэтлифф:** см. стр. 21. Он вооружён двустволкой.

ПОКОЙНИК НА ГРУШЕВОМ ДЕРЕВЕ

Как только Рэтлифф оказывается при смерти, а его подручные «гибнут» в бою, налетает порыв потустороннего ветра, который развеивает тела Дэвиса, Хилла и Хелмса. Как только они исчезают, мир вновь наполняют звуки живого города: голоса, цокот каблучков, гул проезжающих по Мэйн-стрит автомобилей и т. п.

Естественно, если герои умудрились линчевать Рэтлиффа, НЕ ДОВОДЯ того до состояния при смерти, эту часть можно вообще пропустить, в противном случае у студентов будет примерно пять минут на то, чтобы вздёрнуть преступника прежде, чем кто-нибудь обратит на них внимание.

К счастью для студентов, рядом с музеем имеется вполне подходящее дерево. Если герои не станут творить откровенных глупостей, не будь жесток и просто позволь им сделать своё дело. Впрочем, никто не мешает добавить в происходящее немного драмы; для пущего эффекта можешь позволить им победить уже под звон часов, отбивающих последние двенадцать секунд до Рождества.

Повиснув над землёй, Рэтлифф вздрагивает, издаёт последний злобный вопль, белеет и рассыпается невесомыми белыми хлопьями, которые растворяются без следа в заснеженном небе над городом.

[Если Сара участвует в этой сцене] Сара садится прямо на газон и глубоко вздыхает, чувствуя, как исчезают копившиеся три долгих года напряжение и страх. Она глядит на вас с радостным облегчением и счастливой улыбкой. Вдалеке перестают бить часы. В город приходит Рождество.

ЭПИЛОГ

Сара жутко благодарна героям — отныне и до самого выпускного у них на кампусе есть свой человек (любой желающий во время следующего *повышения* сможет, помимо чего-то ещё, бесплатно взять черту *полезные связи [Сара Хэррон]*).

Кроме того, если героям в финальной схватке удалось переманить Дэвиса на свою сторону, их ждёт дополнительная награда:

С последним ударом часов прямо перед вами появляется светящаяся, почти прозрачная фигура Луиса Дэвиса.

«Спасибо за то, что помогли моей милой Мэрион», — произносит он, постепенно растворяясь в воздухе. «Я всегда хотел, чтобы мои неправедно нажитые богатства достались именно ей. Копайте под дубом, что рос за домом её ма. Они все там».

Улыбнувшись напоследок, он исчезает.

Чтобы найти адрес дома, в котором проживала когда-то Жозефина Хэррон, понадобится успешная проверка расследования. Героям останется только придумать, как устроить там раскопки без разрешения его нынешних владельцев.

Если герои справятся с этим, они выкопают небольшой металлический ящик, внутри которого найдётся золотой слиток с банковским клеймом 1927 года. По нынешним временам такой стоит около $5.000. Счастливого Рождества, дорогие студенты!

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

САРА ХЭРРОН

Светловолосую первокурсницу по имени Сара на протяжении вот уже трёх лет преследует призрак Маршалла Рэтлиффа. Он убил её родителей, но, заручившись помощью наших героев, она намеревается разрушить нависшее над ней проклятие.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: вождение d6, драка d6, знания (уголовное судопроизводство) d4, внимание d6, убеждение d6, стрельба d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Изъяны: герой, верный друг.
Черты: стремительный, упорство, крепкий орешек.
Снаряжение: пистолет Ruger. 22, смартфон.

МАРШАЛЛ РЭТЛИФФ

Рэтлифф — одержимый местью дух последнего в Техасе публично линчёванного человека. Его кожа тронута густой трупной зеленью, а сам он одет в костюм Санта Клауса, который был на нём в день сорванного по вине Мэрион ограбления. Сейчас он хочет убить Сару (двоюродную внучку Мэрион), а заодно и каждого, кто посмеет встать у него на пути.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9; **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, мстительность (крупный), клятва (убить Сару) (крупный).
Черты: бугай, хладнокровие +, стальные нервы +, рок-н-ролл!
Снаряжение: двустволка, костюм Санты.
Особенности:

- **Призрак:** см. стр. 123 «Зачётной книжки». Рэтлифф обретает плоть только перед финальной битвой. До этого момента нанести ему урон можно только с помощью магии.
- **Вешатель:** в свой ход Рэтлифф может оживить верёвку или что-то подобное, чтобы с её помощью заарканить одного из своих противников. Это встречная проверка драки, как при захвате. Если Рэтлифф выигрывает, его жертва каждый раунд должна проходить встречную проверку силы или ловкости, чтобы освободиться. В противном случае она получает уровень усталости. Персонаж, который окажется из-за этого при смерти, испытает тот же эффект, что и при утоплении в воде (см. «Дневника авантюриста»).

- **Невосприимчивость:** Рэтлиффа можно довести до состояния при смерти и даже убить, но если причиной смерти послужила не его слабость, он просто исчезнет, чтобы вернуться на следующий год.
- **Призрачная буря:** Рэтлифф может призвать призрачную бурю — «облако» размером с большой шаблон, состоящее из небольших предметов и причиняющее каждому, кто в нём окажется, d8+d6 урона. Эта буря может представлять собой как беспорядочный вихрь случайных вещей, так и, скажем, чётко скоординированную атаку летающего столового серебра.
- **Нежить:** см. «Дневника авантюриста».
- **Слабость (повешение на той же верёвке):** единственный способ избавиться от Рэтлиффа раз и навсегда — вздёрнуть его на той самой верёвке, что оборвала его жизнь в 1927 году.

Деканат
Площадь Ворона, строение I
Пайнбокс, штат Техас

Уважаемый студент,

Я хотел бы пригласить Вас в студенческий центр Гарлана на праздничный ужин, который состоится в 19:00, 23-го числа сего месяца. Поскольку многие студенты оказались лишены возможности встретить праздник со своими родными, мы с превеликим удовольствием зовём вас провести это чудесное время вместе с нашей общей университетской семьёй.

Если Вы принимаете наше приглашение, приходите в назначенное время; рекомендуемый стиль одежды – повседневно-деловой или маскарадный.

С нетерпением жду встречи со всеми вами.

Вороны, вперёд!

Джеймс Нельсон, ректор.